

Programación Avanzada

Datos de la asignatura	Asignatura	Programación Avanzada
	Código Asignatura	11_1GrMAT_FT-ES_109
	Titulación	Grado en Matemáticas
	Créditos	6 ECTS
	Carácter	Básica
	Curso	Primero
	Cuatrimestre	Segundo
	Idioma en que se imparte	Español
	Modalidad	Presencial
	Dedicación al estudio por cada ECTS	25 horas

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Programación Avanzada ofrece los conocimientos fundamentales para la conducción de investigaciones relacionadas con modelos matemáticos. Además, el alumno conocerá entornos y librerías pensadas para su desarrollo profesional en el área de cálculo matemático y estudios científicos.

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

C.B.1.- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

C.B.2.- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

C.B.3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

C.B.4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

C.B.5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG01 - Convertir problemas empíricos en objetos de investigación y elaborar informes para su análisis y definición de soluciones.

CG02 - Utilizar habilidades para el trabajo en equipo en grupos interdisciplinares y potencialmente multiculturales haciendo uso de técnicas de análisis de datos, dentro del área de las Matemáticas.

CG03 - Desarrollar una actitud abierta y positiva ante el cambio, manifestando haber desarrollado habilidades necesarias para continuar estudios en Matemáticas con autonomía.

CG04 - Aportar ideas e instrumentos para la solución de problemas en el área de las Matemáticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

C.T.1 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.

C.T.2. Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.

C.T.3. Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.

C.T.4. Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

CE08 - Capacidad para desarrollar código fuente capaz de ser ejecutado por un PC a fin de realizar un propósito concreto.

CE09 - Capacidad para desarrollar código informático para el manejo de bases de datos.

CE10 - Habilidad para manejar entornos de programación que resulten herramientas matemáticas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar los diferentes tipos de datos que intervienen en el diseño de un código informático.
- Reconocer los componentes de una función matemática escrita en un código informático.
- Generar código fuente de elaboración propia para la resolución de problemas matemáticos.

CONTENIDOS/TEMARIO

- Estudio de diferentes tipos de datos.
 - Funciones: parámetros, paso por valor y por referencia, diferentes tipos de datos como parámetros de las funciones.
 - Ficheros y operaciones fundamentales de los ficheros.
 - Resolución de problemas matemáticos conocidos mediante código fuente de elaboración propia.
 - Estudio de librerías avanzadas para la resolución de problemas matemáticos conocidos.
- Métodos numéricos para el álgebra lineal.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Las metodologías docentes que se seguirán en esta asignatura son las siguientes:

- **Métodos expositivos:** que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.
- **Métodos de diseño y aplicación práctica:** que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.
- **Métodos colaborativos:** que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad formativa	Número de horas	Presencialidad (%)
Lección magistral participativa	28	100%
Prácticas de Laboratorio	24	100%
Diseño de Proyectos	10	100%
Evaluación	4	100%
Trabajo autónomo	74	0%
Seguimiento, tutorías	10	25%
TOTAL	150	

EVALUACIÓN

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad sigue los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), enfocado a la evaluación de competencias.

SISTEMA	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Resolución de problemas	10%	30%
Estudio de casos/Diseño de proyectos	10%	30%

Otras actividades de evaluación continua	0%	10%
Evaluación de la prueba	40%	40%

***Es requisito indispensable para superar la asignatura obtener en cada apartado (actividades de portafolio y evaluación final) un promedio mínimo de 5.**

Para las sanciones asociadas a la falta de honestidad académica se aplicará la Normativa General de Evaluación y Calificación de la Universidad y la Normativa de Convivencia y Reglamento Disciplinario de Estudiantes.

Para poder ser evaluado en convocatoria ordinaria no se podrá tener más de un 25% de faltas de asistencia.

En convocatoria extraordinaria, se valorarán las mismas competencias utilizando el mismo sistema de evaluación que en convocatoria ordinaria. El alumno debe repetir todas las actividades evaluativas que no haya superado en convocatoria ordinaria. Solo podrán presentarse a convocatoria extraordinaria los estudiantes que hayan obtenido una calificación final de "Suspendo" o "No presentado".

Sistema de Calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en una escala numérica de 0 a 10, con la siguiente calificación cualitativa asociada:

Nivel de Competencia	Calificación Oficial	Calificación Cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspendo

La mención de "Matrícula de Honor" se podrá otorgar a criterio del profesor docente a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula de honor por cada 20 estudiantes cuando el profesorado considere que el desempeño de la asignatura haya sido excepcional. En caso de que el número de estudiantes sea inferior a 20, se podrá adjudicar una sola Matrícula de Honor.

El nivel de competencia en cada una de las actividades realizadas se medirá teniendo en cuenta **la consecución de los resultados de aprendizaje**, con imparcialidad y objetividad.

BIBLIOGRAFÍA

- Google. (8 de septiembre de 2022). *Google's python class google developers*. Recuperado de: <https://developers.google.com/edu/python/>. Última consulta el 16 de septiembre de 2022.
- Jupyter. (2015). *Jupyter Project Documentation*. Recuperado de: <https://docs.jupyter.org/en/latest/>. Última consulta el 16 de septiembre de 2022.
- Matplotlib. (2012-2022). *Basic Usage of Matplotlib 3.5.3 documentation*. Recuperado de: <https://matplotlib.org/stable/tutorials/introductory/usage.html>. Última consulta el 16 de septiembre de 2022.
- NumPy. (2022). *NumPy user guide to NumPy v1.23 Manual*. Recuperado de: <https://numpy.org/doc/stable/user/>. Última consulta el 16 de septiembre de 2022.
- Pandas. (2022). *10 minutes to pandas. Pandas 1.4.4 documentation*. Recuperado de: https://pandas.pydata.org/docs/user_guide/10min.html. Última consulta el 16 de septiembre de 2022.